

18

TIME SC@LE【タイムスケール】

静的メディアにおける時間経過・軌跡の視覚表現

“Time Scale” in Index of Time Design

Visual expression of the passage of time and tracks in static media

デザイン学科・助手

Department of Design・Research Associate

柴田 知司 Satoshi SHIBATA



TIME SC@LE【LogoMark】/Date: 2009/Color: CMYK

1 制作の概要

1.1 制作の背景

研究作品“TIME SC@LE【タイムスケール】”はデジタル的な「動き」や「過程」の表現が困難である静的なメディア（紙媒体等）を素材とし、限られた条件下において、どのような動的効果の再現、視覚化を行う事が可能なのかを試行した実験作品であり、予てより制作を続けている「時間」、「空間」、「記憶」をテーマとした作品群“Index of Time Design”の一環として実制作を行った。

1.2 制作のテーマ

制作のテーマは時間の経過や軌跡といった動的な要素・情報を静止メディアにおいて効果的に鑑賞者へ伝達し、新しい表現手法として提示する事を目的としている。

また、近年に見られる液晶絵画のように表現手法はデジタルでありながらも、あえて静止画と動画における表現の境界を曖昧にし、各メディアの要素や特性を抽出してクロスオーバーさせた手法の確立も最終的な作品制作の達成点とする。

2 デザインの概要

2.1 デザインのコンセプト

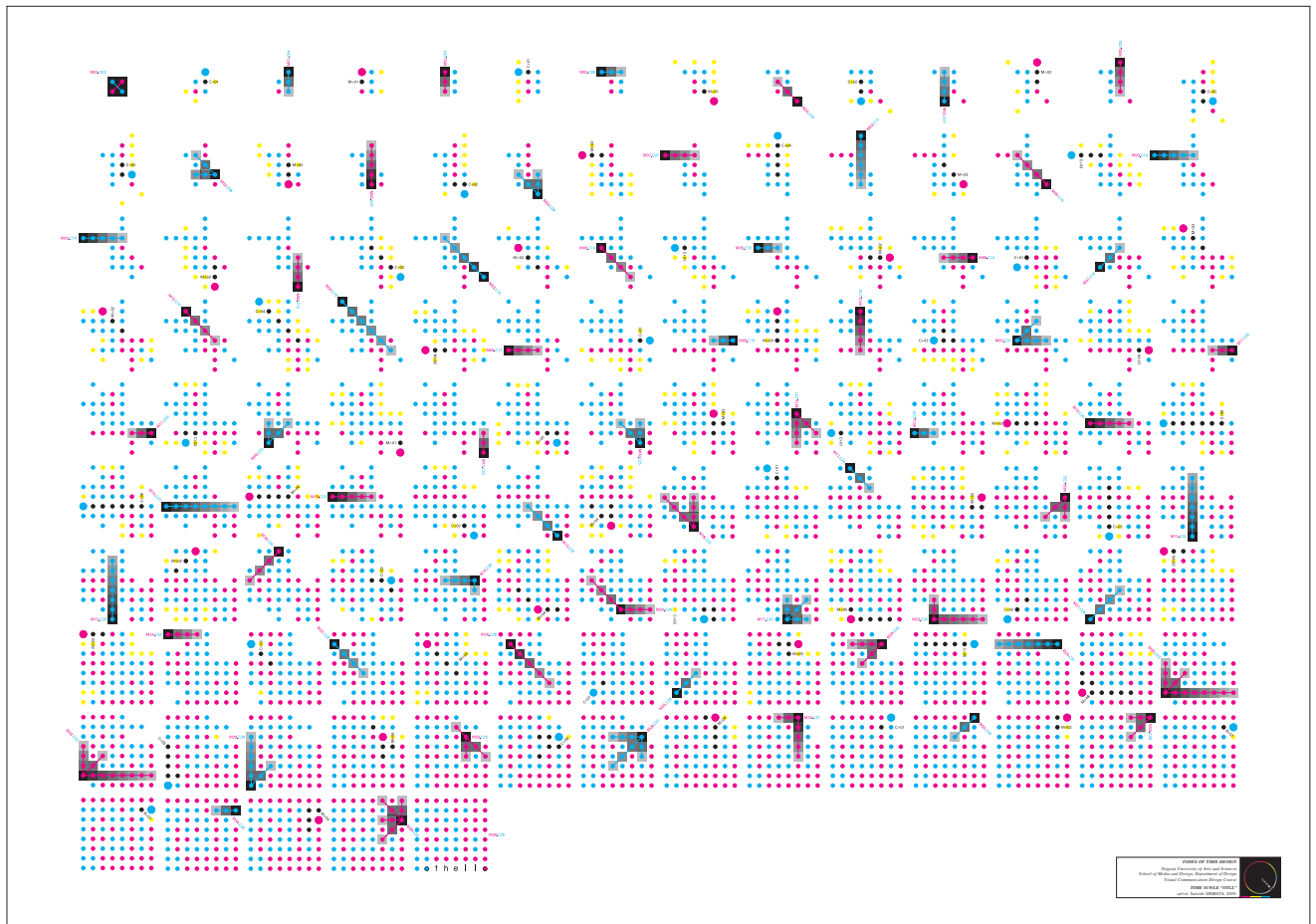
【タイムスケール】の語意は直訳すると「時間的尺度」であり、ある事象の進行において生じる時間軸に、一定の規則性を持った目盛りを刻んで「尺」を計る事を意味している。

本作においては時間の流れや過程といった時間軸を、各事象に接する時に生じる「行為」や「動作」という尺度で区切り、それらの断片的なイメージを連続・羅列させて蓄積し、最終的な結果に至るまでの経過を辿りながら1つのビジュアルとして提示する。

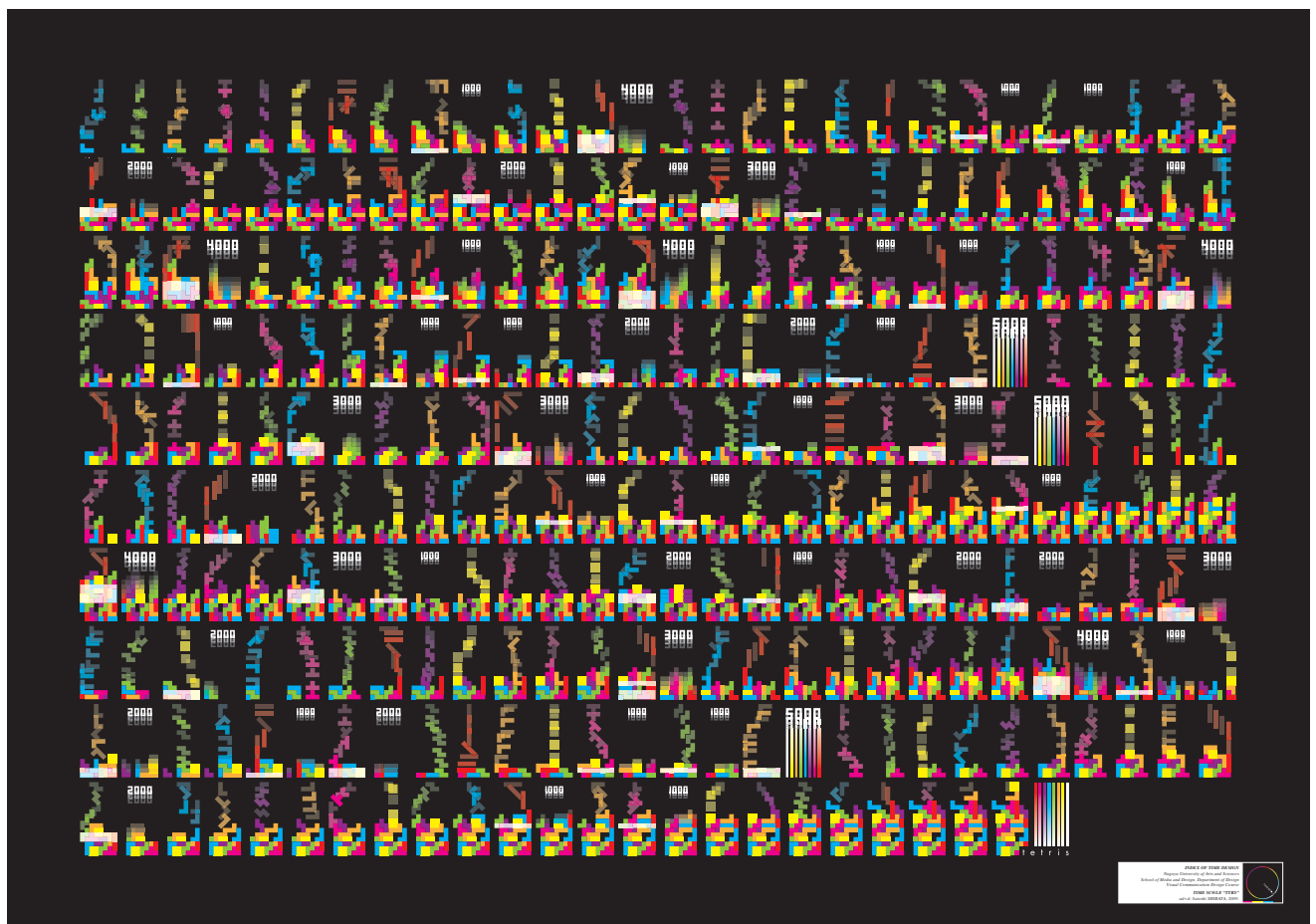
2.2 デザインの要素

ある時間軸上において事象が進行する際、そこには幾つもの分岐点が発生し、行為や過程の選択により、最終的に構築されるグラフィックは様々に分岐して変化する。本作においては行為の流れや区切りが明確であるという点から「ゲーム性」をもった事象に着眼、モチーフとし、プレイヤーのやり取りやアクションの節目を尺度の単位としている。

また、今作は実験的に自己の判断状況をデータ化して視覚情報に落とし込んでいるが、同じ事象でも情報取得の対象や視点の組み替え、ピッチの変更を行う事で、構成のリズムや傾向には差が生じる。これらの要素を踏まえて、今後は比較効果を交えた展開も考慮しながら制作を継続する。



TIME SC@LE 【OTLL】/Date:2009/Media:Poster, Digital Print/B1Size:W1030×H728mm ©Megagahouse Corporation.



TIME SC@LE 【TTRS】/Date:2009/Media:Poster, Digital Print/B1Size:W1030×H728mm ©Tetris Holding, LLC./Licensed to The Tetris Company.